Benutzerhandbuch

Creative Live! Drive II

Version 1.0
Juni 2000

Creative Software-Lizenzvertrag für Endbenutzer
Version 2.3, Januar 2000

BITTE LESEN SIE DIESES DOKUMENT SORGFÄLTIG DURCH, BEVOR SIE DIE SOFTWARE INSTALLIEREN. DURCH DIE INSTALLATION UND VERWENDUNG DER SOFTWARE ERKLÄREN SIE SICH AN DIE BESTIMMUNGEN DIESES VERTRAGES GEBUNDEN. WENN SIE MIT DEN BEDINGUNGEN DES VERTRAGES NICHT EINVERSTANDEN SIND, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE WEDER INSTALLIEREN NOCH VERWENDEN. GEBEN SIE DAS VOLLSTÄNDIGE PAKET EINSCHLIESSLICH SEINES GESAMTEN INHALTS UNVERZÜGLICH INNERHALB VON 15 TAGEN GEGEN DIE VOLLE RÜCKERSTATTUNG DES KAUFPREISES AN DEN HÄNDLER ZURÜCK, VON DEM SIE ES ERWORBEN HABEN.

Dies ist ein gesetzlicher Vertrag zwischen Ihnen und **Creative Technology Ltd.** und dessen Tochtergesellschaften (im folgenden „Creative" genannt). Dieser Vertrag legt die Bedingungen fest, aufgrund deren Creative für die in dieser Datenträgerpackung enthaltene Software sowie die beiliegende Dokumentation mit den Begleitgegenständen (im folgenden unter Einschluß, aber nicht beschränkt auf alle dazugehörigen Programme, Treiber, Bibliotheken und Datendateien insgesamt als „Software" bezeichnet) ein Lizenzangebot unterbreitet.

LIZENZ

1. **Gewährung einer Lizenz**
   Die Software wird zu Ihrer Verwendung und nur zu den in diesem Vertrag enthaltenen Bestimmungen lizenziert und nicht verkauft. Sie sind Eigentümer der Disketten bzw. anderer Datenträger, auf denen sich die Software ursprünglich befindet bzw. auf die sie nachträglich aufgezeichnet oder gespeichert wird; Creative (und, falls zutreffend, seine Lizenzgeber) behält sich jedoch alle Eigentumsrechte bezüglich der Software sowie alle Rechte vor, die Ihnen nicht ausdrücklich gewährt wurden.
2. **Verwendung auf einem einzigen Computer**
   Zu jeder Zeit darf die Software nur von einem einzigen Benutzer auf einem einzigen Computer verwendet wendet werden. Sie dürfen den maschinenlesbaren Teil der Software von einem Computer auf einen anderen übertragen, vorausgesetzt, daß (a) die Software (einschließlich aller Teile und Kopien davon) von dem ersten Computer gelöscht wird, und daß (b) keine Möglichkeit besteht, daß die Software gleichzeitig auf mehr als einem Computer benutzt wird.
3. **Einzelrechner (Stand-Alone)**
   Sie dürfen die Software ausschließlich auf Einzelrechnern verwenden, so daß auf die Software und ihre Funktionen lediglich durch Personen zugegriffen werden kann, die am Standort des Computers anwesend sind, auf dem die Software geladen ist. Auf die Software und ihre Funktionen darf weder von einem entfernten Standort aus zugegriffen werden, noch darf die gesamte Software oder Teile davon durch ein Netzwerk oder andere Datenübertragungsleitungen übertragen werden.
4. **Urheberrecht**
   Die Software ist Eigentum von Creative und ist durch Urheberrechtsgesetze der Vereinigten Staaten und internationale Vertragsbestimmungen geschützt. Der Urheberrechtshinweis darf von Kopien der Software oder des schriftlichen Begleitmaterials, falls vorhanden, nicht entfernt werden.
5. **Eine Sicherungskopie zu Archivzwecken**
   Sie sind berechtigt, eine (1) Sicherungskopie der maschinenlesbaren Teile der Software anzufertigen. Diese Kopie ist für Sicherungszwecke nur im Zusammenhang mit der Verwendung der Software auf einem einzigen Computer bestimmt. Alle urheberrechtlichen Angaben und anderen Eigentumshinweise müssen von Ihnen reproduziert werden und in der Sicherungskopie der Software enthalten sein.
6. **Die Software darf nicht gemischt oder integriert werden**
   Kein Teil der Software darf mit anderen Programmen gemischt bzw. in diese integriert werden, außer in dem Umfang, der durch die Gesetzgebung, der Sie unterstehen, ausdrücklich genehmigt ist. Alle Teile der Software, die mit anderen Programmen gemischt oder in diese integriert werden, unterliegen weiterhin den Bestimmungen dieses Vertrages. Die in der ursprünglichen Software enthaltenen urheberrechtlichen Angaben und andere Eigentumshinweise müssen von Ihnen reproduziert werden und in allen Teilen enthalten sein, die gemischt oder in andere Anwendungen integriert werden.
7. **Netzwerkversion**
   Falls Sie eine „Netzwerkversion" der Software erworben haben, bezieht sich dieser Lizenzvertrag auf die Installation der Software auf einem einzigen „Dateiserver". Die Software darf nicht auf mehrere Systeme kopiert werden. Jeder mit dem „Dateiserver" verbundene „Netzknoten" muß über eine eigene „Netzknotenkopie" der Software verfügen, die dann die Lizenz für diesen speziellen „Netzknoten" darstellt.

8. **Übertragung der Lizenz**
   Sie dürfen Ihre Softwarelizenz übertragen, vorausgesetzt, daß Sie (a) alle Teile der Software bzw. Kopien davon übertragen, (b) keinen Teil der Software bzw. Kopien davon behalten, und (c) der Empfänger diesen Vertrag liest und sich an seine Bestimmungen gebunden erklärt.
9. **Beschränkungen der Verwendung, des Kopierens und Änderns der Software**
   Außer in dem Umfang, der durch diesen Vertrag bzw. die für Sie geltende Gesetzgebung ausdrücklich gestattet ist, sind Sie nicht berechtigt, die Software zu verwenden, zu kopieren oder zu ändern. Sie dürfen für Ihre Rechte innerhalb dieses Vertrages keine Unterlizenzen vergeben. Die Software darf nur zu persönlichen Zwecken und nicht für den öffentlichen Gebrauch oder zur Erstellung von in der Öffentlichkeit vorgeführten Videokassetten verwenden werden.
10. **Dekompilierung, Disassemblierung oder Zurückentwicklung**
   Sie erkennen an, daß die Software Betriebsgeheimnisse und andere eigentumsrechtliche Informationen von Creative und seinen Lizenzgebern enthält. Außer in dem Umfang, der durch diesen Vertrag bzw. durch die für Sie geltende Gesetzgebung ausdrücklich gestattet ist, sind Sie nicht berechtigt, die Software zu dekompilieren, zu disassemblieren oder auf andere Art zurückzuentwickeln bzw. auf andere Weise auf Informationen zuzugreifen, die für den Benutzer bei normaler Verwendung der Software nicht sichtbar sind.

   Sie willigen ein, die Software nicht zu übertragen, den Objektcode der Software auf keinem Computer-Bildschirm anzuzeigen und keinen Ausdruck des Speicherausdrucks des Software-Objektcodes anzufertigen, wobei der Zweck nicht von Bedeutung ist. Falls Sie Informationen über die Kompatibilität der Software mit anderen Programmen benötigen, sind Sie nicht befugt, die Software zu dekompilieren oder zu disassemblieren, sondern willigen ein, Creative unter der unten aufgeführten Adresse um diesbezügliche Informationen zu bitten. Bei Erhalt solch einer Anfrage entscheidet Creative, ob die Informationen für einen angemessenen Zweck benötigt werden. Falls dies der Fall ist, stellt Creative Ihnen diese Informationen in angemessener Zeit und unter vernünftigen Bedingungen zur Verfügung.
   Sie müssen in jedem Fall Creative von allen Informationen in Kenntnis setzen, die Sie durch Zurückentwicklung oder ähnliche Vorgänge erhalten haben. Die Ergebnisse solcher Vorgänge sind Teil der vertraulichen Informationen von Creative, die ausschließlich in Verbindung mit der Software verwendet werden dürfen.

BEENDIGUNG

Die Ihnen gewährte Lizenz ist so lange gültig, bis sie beendet wird. Sie können die Lizenz jederzeit beenden, indem Sie die Software zusammen mit allen modifizierten Kopien und gemischten Teilen jeder Art an Creative zurückgeben. Die Lizenz wird außerdem entsprechend den an anderen Stellen in diesem Vertrag aufgeführten Bestimmungen oder im Falle einer Nichteinhaltung der Bestimmungen dieses Vertrages Ihrerseits ohne Hinweis von Creative beendet. Sie erklären sich bei einer solchen Beendigung bereit, die Software zusammen mit allen Kopien, Modifikationen und gemischten Teilen aller Art an Creative zurückzugeben. Im Falle einer Beendigung ist Creative berechtigt, alle gesetzlich vorgesehenen Rechte durchzusetzen. Die die Eigentumsrechte von Creative schützende Klausel in diesem Vertrag bleibt auch nach Beendigung des Lizenzvertrages in Kraft.

EINGESCHRÄNKTE GARANTIE

Creative garantiert als einzige Gewährleistung, daß die Datenträger, auf denen sich die Software befindet, frei von Material- und Herstellungsfehlern sind, wie in der Garantiekarte bzw. in dem der Software beiliegenden gedruckten Handbuch dargelegt. Keine Vertriebsstelle, kein Händler und keine andere Firma oder Person ist autorisiert, diese Garantie oder Klauseln dieses Vertrages zu erweitern oder zu ändern. Keine Angabe, die von den in diesem Vertrag gegebenen Garantien abweicht, stellt eine Verpflichtung seitens Creative dar.

Creative garantiert nicht, daß die in der Software enthaltenen Funktionen Ihren Anforderungen genügen oder die Verwendung der Software ununterbrochen und nicht fehlerhaft vonstatten geht. „Fehlerhaft" bedeutet hier alle Programm-Codes, die dazu bestimmt sind, andere Computerprogramme oder Computerdaten zu infizieren, Computerressourcen zu verbrauchen, Daten zu modifizieren, zu zerstören, aufzuzeichnen oder zu übertragen oder sich auf andere Art und Weise den normalen Betrieb des Computers, des Computersystems oder des Computernetzwerks einschließlich Viren, Trojanischer Pferde, Droppers, Worms, Logic Bomps u. ä. widerrechtlich anzueignen. **ABGESEHEN VON DEN WEITER OBEN IN DIESEM VERTRAG AUFGEFÜHRTEN BESTIMMUNGEN WIRD DIE SOFTWARE WIE BESEHEN GELIEFERT, OHNE GARANTIEN JEDWEDER ART, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH IMPLIZIT, EINSCHLIESSLICH DER, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF DIE IMPLIZITEN GARANTIEN DER MARKTGÄNGIGKEIT UND DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. CREATIVE IST NICHT VERPFLICHTET, AKTUALISIERUNGEN, AUFRÜSTUNGEN ODER TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG**

FÜR DIE SOFTWARE BEREITZUSTELLEN.

Weiter haftet Creative nicht für die Richtigkeit der Informationen, die von Creative oder einem Mitarbeiter der technischen Unterstützung eines Dritt-Unternehmens geliefert werden, oder für Schäden, die direkt oder indirekt, durch Aktionen oder Unterlassungen von Ihnen oder als Ergebnis einer solchen technischen Unterstützung entstanden sind.

Die gesamte Verantwortung für die Auswahl der Software zum Erreichen der von Ihnen angestrebten Ergebnisse sowie für die Installation, Verwendung und durch die Software erzielten Ergebnisse liegt bei Ihnen. Sie tragen auch das gesamte Risiko bezüglich der Qualität und Leistung der Software. Sollte sich die Software als fehlerhaft erweisen, werden die Gesamtkosten für alle notwendigen Serviceleistungen, Reparaturen und Verbesserungsmaßnahmen von Ihnen übernommen (und nicht von Creative bzw. von Creative autorisierten Vertriebsstellen oder Händlern).

Durch diese Garantie haben Sie bestimmte gesetzliche Rechte, und unter Umständen stehen Ihnen weitere Rechte zu, die von Land zu Land unterschiedlich sind. Einige Länder gestatten den Ausschluß impliziter Garantien nicht, so daß die obengenannte Ausschlußklausel möglicherweise für Sie nicht gilt. Creative lehnt alle Gewährleistungen jedweder Art ab, falls die Software angepaßt, neu verpackt oder auf irgendeine Art von Dritten geändert wurde.

BESCHRÄNKUNG DER WIEDERGUTMACHUNG UND DES SCHADENSERSATZES DIE EINZIGE WIEDERGUTMACHUNG FÜR EINEN BRUCH DER GARANTIE IST DIE IN DER GARANTIEKARTE ODER DEM MIT DER SOFTWARE GELIEFERTEN GEDRUCKTEN HANDBUCH AUFGEFÜHRTE. CREATIVE UND SEINE LIZENZGEBER SIND IN KEINEM FALL HAFTBAR FÜR INDIREKTE ODER BESONDERE SCHÄDEN SOWIE FÜR NEBEN- UND FOLGESCHÄDEN ODER FÜR SCHÄDEN AUS ENTGANGENEM GEWINN ODER UMSATZ, VERLORENGEGANGENEN EINSPARUNGEN ODER DATEN, DIE SICH AUS DER VERWENDUNG DER SOFTWARE ODER DIESEM VERTRAG ERGEBEN, AUCH DANN NICHT, WENN CREATIVE UND SEINE LIZENZGEBER AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WURDEN. UNABHÄNGIG VON DER FORM DES ANSPRUCHS BETRÄGT DIE VERPFLICHTUNG VON CREATIVE ZUM SCHADENSERSATZ IHNEN ODER DRITTEN GEGENÜBER AUF KEINEN FALL JEMALS MEHR ALS DIE LIZENZGEBÜHR, DIE SIE FÜR DIE NUTZUNG DER SOFTWARE GEZAHLT HABEN.

Einige Länder gestatten weder die Einschränkung noch den Ausschluß der Haftung für Neben- oder Folgeschäden; daher findet die vorige Klausel möglicherweise für Sie keine Anwendung.

PRODUKTRÜCKGABE
Falls Sie die Software an Creative bzw. eine von Creative autorisierte Vertriebsstelle oder einen Händler zurücksenden müssen, müssen Sie die Versandkosten im voraus begleichen und die Software entweder versichern oder das volle Risiko für Verlust oder Beschädigung der Software während des Transports tragen.

DURCH DIE US-REGIERUNG BESCHRÄNKTE RECHTE
Alle Software und die dazugehörige Dokumentation sind mit beschränkten Rechten versehen. Verwendung, Vervielfältigung oder Offenlegung durch die US-Regierung unterliegt den im Unterabschnitt (b)(3)(ii) der Klausel über die Rechte an technischen Daten und Computer-Software unter 252.227-7013 aufgeführten Beschränkungen. Falls Sie Unterlizenzen für die Software vergeben oder die Software außerhalb der Vereinigten Staaten von Amerika verwenden, unterliegen Sie den Gesetzen des jeweiligen Landes, in dem Sie sich befinden, dem US-Gesetz über Exportkontrolle und der englischen Version dieses Vertrages.

VERTRAGSPARTNER/HERSTELLER
Vertragspartner/Hersteller der Software:

Creative Technology Ltd
31, International Business Park
Creative Resource
Singapore 609921

ALLGEMEINES
Dieser Vertrag ist sowohl für Sie als auch für Ihre Angestellten, Arbeitgeber, Vertragspartner und Bevollmächtigten sowie Nachfolger und Abtretungsempfänger bindend. Weder die Software noch aus der Software abgeleitete Informationen dürfen, außer in Übereinstimmung mit den Gesetzen der USA oder anderen anwendbaren Gesetzen, exportiert werden. Dieser Vertrag unterliegt den Gesetzen des US-Bundesstaates Kalifornien (es sei denn, Urheberrechte und eingetragene Warenzeichen unterliegen der US-Bundesgesetzgebung). Dieser Vertrag ist die einzige Vereinbarung zwischen uns und Ihnen und tritt an die Stelle aller anderen Vereinbarungen oder Verträge, einschließlich, aber nicht beschränkt auf sich auf die Software beziehende Werbung. Falls ein Land oder eine Regierungsbehörde eine Bestimmung dieses Vertrages für ungültig oder nicht durchsetzbar erklärt, wird diese Bestimmung als geändert angesehen, und zwar in dem Umfang, der notwendig ist, um die Bestimmung rechtsgültig

und durchsetzbar zu machen, und alle anderen Bestimmungen bleiben in vollem Umfang rechtsgültig und wirksam. Wenden Sie sich unter der angegebenen Adresse an Creative, falls Sie Fragen zu diesem Vertrag haben. Wenden Sie sich an ein Creative-Center für technische Unterstützung in Ihrer Nähe, falls Sie Fragen zum Produkt oder technische Fragen haben.

ZUSATZ ZUM MICROSOFT-SOFTWARE-LIZENZVERTRAG (WINDOWS 95)

WICHTIG: Durch die Verwendung der Microsoft-Softwaredateien („Microsoft-Software“), mit denen Sie diesen Zusatz erhalten haben, erklären Sie sich an die nachfolgend genannten Bestimmungen gebunden. Zur Nutzung der Microsoft-Software sind Sie nur berechtigt, wenn Sie sich mit diesen Bestimmungen einverstanden erkären.

Die Microsoft-Software wird zu dem alleinigen Zweck bereitgestellt, die entsprechenden Dateien einer zuvor lizenzierten Kopie des obengenannten Microsoft-Softwareprodukts („ORIGINAL-PRODUKT“) zu ersetzen. Mit der Installation werden die Dateien der Microsoft-Software Bestandteil des ORIGINALPRODUKTS und unterliegen somit den für das ORIGINALPRODUKT geltenden Gewährleistungs- und Lizenzbedingungen. Wenn Sie nicht über eine gültige Lizenz zur Nutzung des ORIGINALPRODUKTS verfügen, sind Sie auch nicht zur Verwendung der Microsoft-Software berechtigt. Jede andere Verwendung der Microsoft-Software ist verboten.

SPEZIELLE BESTIMMUNGEN FÜR DIE EUROPÄISCHE UNION.

FALLS SIE DIE SOFTWARE IN DER EUROPÄISCHEN UNION (EU) ERWORBEN HABEN, GELTEN AUCH DIE FOLGENDEN BESTIMMUNGEN FÜR SIE. FALLS DIE BESTIMMUNGEN DES OBEN AUFGEFÜHRTEN SOFTWARE-LIZENZVERTRAGS DEN FOLGENDEN BESTIMMUNGEN WIDERSPRECHEN, GELTEN DIE FOLGENDEN BESTIMMUNGEN.

DEKOMPILIERUNG
Sie willigen ein, die Software nicht zu übertragen, den Objektcode der Software auf keinem Computer-Bildschirm anzuzeigen und keinen Ausdruck des Speicherausdrucks des Software-Objektcodes anzufertigen, wobei der Zweck nicht von Bedeutung ist. Falls Sie Informationen über die Kompatibilität der Software mit anderen Programmen benötigen, sind Sie nicht befugt, die Software zu dekompilieren oder zu disassemblieren, sondern willigen ein, Creative unter der unten aufgeführten Adresse um diesbezügliche Informationen zu bitten. Bei Erhalt solch einer Anfrage entscheidet Creative, ob die Informationen für einen angemessenen Zweck benötigt werden. Falls dies der Fall ist, stellt Creative Ihnen diese Informationen in angemessener Zeit und unter vernünftigen Bedingungen zur Verfügung.

HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG
FALLS IN OBENSTEHENDER VEREIN-BARUNG NICHTS ANDERES FESTGELEGT IST, WIRD FÜR DIE SOFTWARE KEINERLEI HAFTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICH NOCH STILLSCHWEIGEND ÜBERNOMMEN. ES WIRD UNTER ANDEREM KEINE HAFTUNG ÜBERNOMMEN FÜR STILLSCHWEIGENDE QUALITÄTSGEWÄHRLEISTUNGEN ODER DIE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK.

WIEDERGUTMACHUNG UND SCHADENSERSATZ
DIE IM SOFTWARE-LIZENZVERTRAG VORGESEHENEN BESCHRÄNKUNGEN FÜR WIEDERGUTMACHUNG UND SCHADENSERSATZ BEZIEHEN SICH NICHT AUF PERSONENSCHADEN (EINSCHLIESSLICH TODESFALL), DER INFOLGE EINER NACHLÄSSIGKEIT VON CREATIVE ERFOLGT.

ALLGEMEINES
Die Version in der jeweiligen Sprache dieser Vereinbarung findet Anwendung bei Software, die innerhalb der EU erworben wurde. Diese Vereinbarung ist die vollständige Vereinbarung zwischen Creative und Ihnen, und Sie schließen hiermit jegliche Haftung von Creative wegen falscher Aussagen oder Darstellung von Creative, Angestellten oder sonstigen Personen aus (die ohne Verschulden oder fahrlässig erfolgte), auch wenn Sie auf die Richtigkeit dieser Angaben bei Einwilligung dieser Vereinbarung vertraut haben. Die Haftung wird nicht ausgeschlossen, wenn die falsche Aussage oder Darstellung in betrügerischer Weise erfolgte.

Sicherheitsinformationen

In den folgenden Abschnitten finden Sie Hinweise für verschiedene Länder:

ACHTUNG: Dieses Gerät ist für den Einbau in einen CSA/TÜV/UL-geprüften IBM AT oder dazu kompatiblen Personalcomputer durch den Benutzer in dem vom Hersteller für diesen Zweck vorgesehenen Bereich bestimmt. Um zu überprüfen, ob Ihr System für durch den Benutzer eingebaute Anwendungskarten geeignet ist, lesen Sie im Installations- bzw. Benutzerhandbuch nach, oder wenden Sie sich an den Hersteller.

Änderungen

Alle Änderungen oder Modifikationen, die nicht ausdrücklich vom Lizenzgeber genehmigt worden sind, können zum Erlöschen der Betriebserlaubnis führen.

Konformität

Dieses Produkt entspricht der folgenden Direktive der Europäischen Kommission:

- Direktive 89/336/EEC, 92/31/EEC (EMC).

Inhaltsverzeichnis

Einführung

Schließen Sie Live! Drive an Ihrer Sound Blaster Live!-Soundkarte an, und Sie erhalten somit die beste Audiolösung, die es für Musik, digitale Erstellung von Klangdateien, Spiele, Filme, CDs, MP3-Dateien und anderen Unterhaltungsformen des Internet gibt. An der Vorderseite von Live! Drive können Sie auf einfache Weise gebräuchliche Audioquellen an externe Geräte anschließen. Sie können bequem Ihr Mikrofon und Ihren Kopfhörer anschließen und von der Vorderseite aus die Verstärkung/Lautstärke regulieren. Live! Drive verfügt ebenfalls über MIDI-Anschlüsse sowie über digitale Ein- und Ausgänge, damit Sie Sounds aufnehmen und erstellen können.

System-anforderungen

Mindestanforderungen für Live! Drive:

- ❑ Installierte Sound Blaster Live!-Karte (mit AUD_EXT-Stecker)
- ❑ Verfügbarer 5¼" PC-Laufwerksschacht
- ❑ Original Intel® Pentium®-Prozessor:
  133 MHz für Windows 95/98, 200 MHz für Windows NT 4.0
- ❑ Intel oder 100%-kompatibler Motherboard Chipsatz
- ❑ Windows 95, 98 oder Windows NT 4.0
- ❑ 16 MB RAM für Windows 95/98 (32 MB RAM empfohlen),
  32 MB RAM für Windows NT 4.0
- ❑ 160 MB freier Festplattenspeicher
- ❑ Kopfhörer oder verstärkte Lautsprecher (getrennt verfügbar)
- ❑ Ein CD-ROM-Laufwerk ist für die Software-Installation erforderlich

Das Live! Drive



Falls eine bestimmte EINGANGS-Quelle (z. B. Line In 2) sowohl von Live! Drive als auch von der digitalen I/O-Karte unterstützt wird, ist nur Live! Drive aktiviert.
Wenn jedoch das Mikrofon über den Line In 2/Mic In 2-Eingang bei Live! Drive verwendet wird, ist der Line In 2-Eingang der digitalen I/O-Karte deaktiviert.



Wenn Sie Ihren bereits vorhandenen Kopfhörer und das Mikrofon mit Live! Drive verbinden möchten verwenden Sie den mitgelieferten Adapter (¼ Zoll bis 3,5 mm).

Die Vorderseite von Live! Drive verfügt über die folgenden Buchsen, Anschlüsse und Regler:

(Diese beiden Anschlusssätze sind nur bei Live! Drive II verfügbar.)

Optische SPDIF In/Out-Anschlüsse
Für die Verbindung mit digitalen Audiogeräten, wie z. B. DAT- und MiniDisc-Recordern, über optischen Eingang/Ausgang.

RCA Aux-In-Buchsen
Für die Verbindung mit einem Aufnahme-/Wiedergabegerät, wie z. B. einem Videorecorder, Fernseher oder CD-Player, über RCA Aux-Ausgänge.

MIDI In/Out-Anschlüsse
Für die Verbindung mit MIDI-Geräten.

RCA SPDIF In/Out-Buchsen
Für die Verbindung mit digitalen Audiogeräten, wie z. B. DAT- und MiniDisc-Recordern, über RCA-Eingang/Ausgang.

¼"-Kopfhörerbuchse
Ermöglicht den Anschluss eines qualitativ hochwertigen Kopfhörers. Die Lautsprecher werden stumm geschaltet, wenn Sie den Kopfhörer anschließen.

Kopfhörer-Lautstärkeregler
Steuert die Lautstärke des Kopfhörers.

¼" Line In 2-/Mic In 2-Buchse
Ermöglicht die Verbindung mit einem qualitativ hochwertigen, dynamischen Mikrofon oder einem Audiogerät, wie z. B. einer elektrischen Gitarre oder einem DAT- oder MiniDisc-Player.

Line In 2/Mic In 2-Wähler (Mikrofon-Verstärkungsregulierung)
Um zu Line In 2 umzustellen, drehen Sie den Regler gegen den Uhrzeigersinn über die Line In 2/Mic In 2 Modus-Trennmarkierung, bis ein Klicken zu hören ist. Um wieder zurück zu Mic In 2 zu wechseln, drehen Sie den Regler im Uhrzeigersin über die Trennmarkierung, bis ein Klicken zu höre ist. Um die Mikrofonaufnahme zu steuern, drehe Sie weiter im Uhrzeigersinn.

Line In 2/Mic In 2-Modus-Trennmarkierung

Abbildung 1: Buchsen, Anschlüsse und Regler von Live! Drive.

Umschalten zwischen Audio-Eingabequellen



Sie müssen zuerst die Software installieren, bevor Sie zwischen Audio-Eingabequellen umschalten können.

Bei Sound Blaster Live! und Live! Drive können sich zwei Audio-Eingabequellen eine Verbindung teilen. In solch einem Fall kann immer nur eine der Eingabequellen aktiviert und verwendet werden.

Wenn Ihre Soundkarte über einen I^2S-Anschluss verfügt, können Sie nur einen der folgenden Eingänge zu einem Zeitpunkt verwenden:

- I^2S
- Line In 2 oder Line In 2/Mic In 2

So schalten Sie die Audio-Eingabequelle um:

1. Klicken Sie auf **Start** -> **Programme** -> **Creative** -> **Sound Blaster Live!** -> **Surround Mixer**.
2. Klicken Sie auf dem Mixer-Deck (unterer Teil des Surround Mixer) auf ein beliebiges Audio-Eingabequelle-Symbol und wählen Sie dann entweder das **I^2S In** oder das **Line In 2/ Microphone 2**-Symbol aus.
3. Klicken Sie auf das **rote Pluszeichen** über dem I^2S In- oder dem Line In 2/Mic In 2-Symbol.
4. Wählen Sie im Dialogfeld **Andere erweiterte Steuerungen** das Kontrollkästchen **Line-In 2/ Mikrofon 2 aktivieren** aus, um die Line-In 2/Mikrofon 2-Eingabequelle zu aktivieren. Heben Sie die Auswahl des Kontrollkästchens auf, um I^2S In zu aktivieren.



Wenn jedoch sowohl die SPDIF Bypass-Funktion als auch Aux In 2 aktiviert ist, ist der SPDIF In- und der Aux In 2-Kanal verfügbar. Informationen zur SPDIF Bypass-Funktion erhalten Sie unter „Digitaler I/O“ auf Seite 15.

Wenn Live! Drive über Aux In 2-Anschlüsse verfügt, können Sie nur einen der folgenden Eingänge zu einem Zeitpunkt verwenden:

- Aux In 2
- SPDIF In (koaxial oder optisch)

So schalten Sie die Audio-Eingabequelle um:

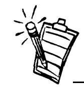
1. Klicken Sie auf **Start** -> **Programme** -> **Creative** -> **Sound Blaster Live!** -> **Surround Mixer**.

2. Klicken Sie auf dem Mixer-Deck (unterer Teil des Surround Mixers) auf ein beliebiges Audio-Eingabequelle-Symbol und wählen Sie dann entweder das **SPDIF In** oder das **AUX 2**-Symbol aus.
3. Klicken Sie auf das **rote Pluszeichen** über dem SPDIF In bzw. dem AUX 2-Symbol.
4. Wählen Sie im Dialogfeld **Andere erweiterte Steuerungen** das Kontrollkästchen **Auxiliary 2 aktivieren** aus, um die AUX 2-Eingabequelle zu aktivieren. Heben Sie die Auswahl des Kontrollkästchens auf, um SPDIF In zu aktivieren.

Anschluss eines Kopfhörers

Sie können zwei Arten von Kopfhörern an Live! Drive anschließen:

- ❑ Heimische oder professionelle Kopfhörer, die normalerweise über einen ¼-Zoll-Stereostecker verfügen.
- ❑ Stereokopfhörer mit 3,5 mm-Stereostecker, wie diejenigen, die bei tragbaren Audiogeräten verwendet werden.



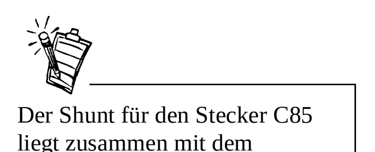
Wenn Sie einen Kopfhörer zum Hören einer analogen Quelle (z. B. CD-Player) verwenden, stellen Sie sicher, dass beim Surround Mixer für die Aufnahmequelle “Was Sie hören” ausgewählt ist. Andernfalls ist kein Ton auf dem Kopfhörer.

Anschluss eines Mikrofons

Sie können zwei Arten von Mikrofonen an Live! Drive anschließen:

- ❑ Dynamische Mikrofone, die normalerweise über einen ¼-Zoll-Stereostecker verfügen (z. B. solche, die für Gesang verwendet werden).
- ❑ Kondensatormikrofone, die normalerweise über einen 3,5 mm-Stereostecker verfügen (wie z. B. das Telex-Mikrofon bei Creative-Audioprodukten).

Live! Drive ist standardmäßig auf die Verwendung eines Kondensatormikrofons eingestellt. Für das Verwenden eines dynamischen Mikrofons müssen Sie den Shunt (Steckerkappe) auf Stecker C85 auf Live! Drive stecken. In Abbildung 4 auf Seite 9 sehen Sie, wo sich der Stecker C85 bei Live! Drive befindet.



Der Shunt für den Stecker C85 liegt zusammen mit dem Schraubenpäckchen vor.

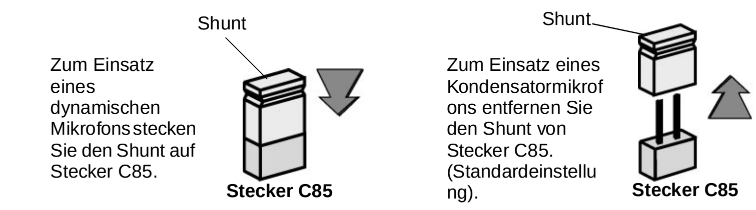


Abbildung 2: Einstellungen für den Mikrofonstecker

Einstellen der Kopfhörerlautstärke und Mikrofon-Verstärkungssteuerung

Wenn Ihr Kopfhörer und Ihr Mikrofon an Live! Drive angeschlossen sind, können Sie die Lautstärke des Kopfhörers und die Verstärkungssteuerung des Mikrofons auf zwei Arten einstellen.

Verwendung der Live! Drive-Regler

Drehen Sie auf der Vorderseite von Live! Drive am entsprechenden Regler:

- ❑ **Gegen den Uhrzeigersinn**, um die Lautstärke des Kopfhörers bzw. die Verstärkung des Mikrofons zu **reduzieren**.
- ❑ **Im Uhrzeigersinn**, um die Lautstärke des Kopfhörers bzw. die Verstärkung des Mikrofons zu **erhöhen**.

Verwendung des Creative Surround Mixers



Es wird empfohlen, die Stufe für die Kopfhörerlautstärke und die Mikrofon-Verstärkungssteuerung beim Surround Mixer auf 75 % einzustellen und die Regler von Live! Drive für weitere Einstellungen zu verwenden.



Selbst wenn Sie den Regler von Live! Drive auf maximal drehen, ist kein Ton auf dem Kopfhörer, wenn Sie den Lautstärkepegel des Kopfhörers beim Surround Mixer auf 0 % oder auf stumm gestellt haben. Das Gleiche gilt für das Mikrofon.

So stellen Sie die Lautstärke des Kopfhörers ein:

1. Klicken Sie auf **Start** -> **Programme** -> **Creative** -> **Sound Blaster Live!** -> **Surround Mixer**.
2. Wenn auf dem Mixer-Deck (unterer Teil des Surround Mixers) die Schaltfläche unter dem **Lautstärkeregler** nicht hervorgehoben ist, klicken Sie darauf, um den Ausgabesound zu aktivieren.
3. Stellen Sie den **Lautstärkeregler** ein.

So stellen Sie die Verstärkungssteuerung des Mikrofons ein:

1. Klicken Sie auf **Start** -> **Programme** -> **Creative** -> **Sound Blaster Live!** -> **Surround Mixer**.
2. Klicken Sie auf dem Mixer-Deck (unterer Teil des Surround Mixers) auf ein beliebiges Audio-Eingabequelle-Symbol und wählen Sie dann das **Line In 2/Mikrofon 2**-Symbol aus.
3. Wenn die Schaltfläche unter dem **Line In 2/Mikrofon 2**-Regler nicht hervorgehoben ist, klicken Sie darauf, um die Audio-Eingabequelle zu aktivieren.
4. Stellen Sie den Regler unter dem **Line In 2/Mikrofon 2-Symbol** ein.

Installation der Hardware

Gehen Sie für die Installation von Live! Drive folgendermaßen vor:

- ❑ Schritt 1: Bereiten Sie das System auf eine Hardware-Installation vor.
- ❑ Schritt 2: Einsatz von Live! Drive in den Rechner
- ❑ Schritt 3: Anschluss an die SB Live!-Karte
- ❑ Schritt 4: (Optional) Installation der Digital DIN-Metallhalterung (um eine Verbindung mit FPS2000- oder DTT2500-Lautsprechern herzustellen)
- ❑ Schritt 5: (Optional) Anschluss an die digitale I/O-Karte (Nur wenn Sie eine besitzen)
- ❑ Schritt 6: Abschluss der Installation

Schritt 1: Bereiten Sie das System auf eine Hardware-Installation vor.

1. Schalten Sie Ihren Rechner und alle Peripheriegeräte ab.
2. Berühren Sie das Gehäuse Ihres Rechners, um sich selbst zu erden und jegliche statische Elektrizität zu entladen. Ziehen Sie dann den Netzstecker aus der Steckdose.
3. Entfernen Sie die Abdeckung Ihres Rechners.
4. Entfernen Sie die Vorderabdeckung eines unbenutzten 5¼-Zoll-Laufwerkschachts.

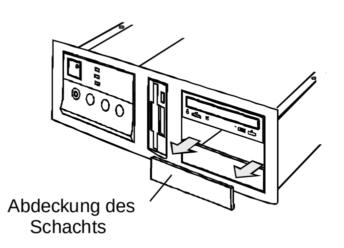
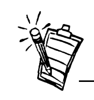


Abbildung 3: Entfernen der Abdeckung des Schachts



Platzieren Sie Ihr CD-ROM/ DVD-ROM-Laufwerk über Live! Drive, um zu verhindern, dass Kabel von der Vorderseite den Zugang zum Laufwerksschacht verhindern.

Schritt 2: Einsatz von Live! Drive in den Rechner

1. Führen Sie die folgenden Kabelenden vom Inneren des Gehäuses durch den freien 5¼-Zoll-Laufwerksschacht und lassen Sie dann die Kabel etwas außerhalb des Gehäuses hängen:
   - ❑ Kleineres Ende des Splitterkabels
   - ❑ Dunkelgraues, flaches Kabelende mit einem schwarzen Kreis in der Nähe des Steckers
   - ❑ (Optional) Ein Ende des hellgrauen, flachen Kabels (falls Sie eine Verbindung mit einer digitalen I/O-Karte eines früheren Gerätes herstellen wollen)
   - ❑ (Optional) Kabelende der Digital DIN-Metallklammer (falls Sie eine Verbindung mit FPS2000- DTT2500-Lautsprechern herstellen möchten)

2. Schließen Sie die Kabel am Live! Drive wie in Abbildung 4 gezeigt an.

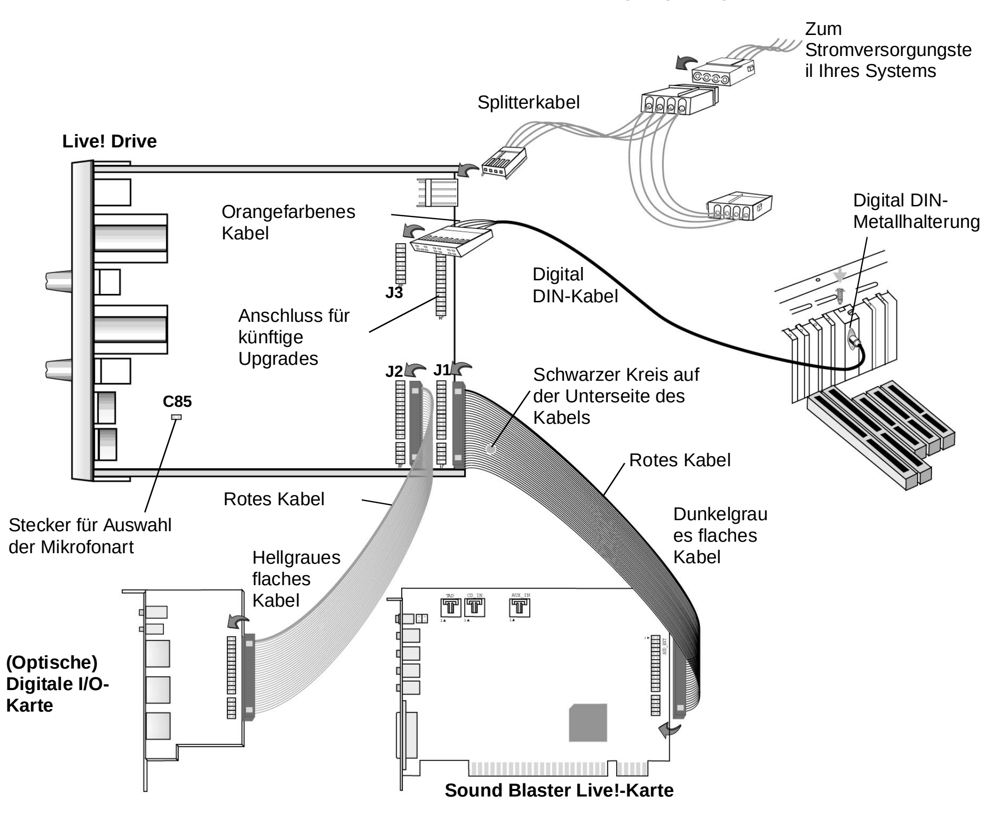


Abbildung 4: Anschluss der Kabel an Live! Drive

3. Führen Sie Live! Drive in den freien 5¼-Zoll-Laufwerksschacht ein und sichern Sie die Seiten am Gehäuse über die mitgelieferten Schrauben.

Schritt 3: Anschluss an die SB Live!-Karte

- Verbinden Sie das dunkelgraue, flache Kabel mit der Audio-Extension-Verbindung von Sound Blaster Live!.



Fügen Sie die Soundkarte nicht mit Gewalt ein. Wenn sie nicht einwandfrei passt, entfernen Sie sie vorsichtig und versuchen Sie es erneut.

Falls Sie Schwierigkeiten mit dem Anschluss an die Audio-Extension-Verbindung haben:

1. Entfernen Sie die Sound Blaster Live!-Karte aus ihrem PCI-Steckplatz.
2. Verbinden Sie das dunkelgraue, flache Kabel mit der Audio-Extension-Verbindung von Sound Blaster Live!.
3. Bringen Sie die Sound Blaster Live!-Karte im freien PCI-Steckplatz an. Drücken Sie die Karte sanft und gleichmäßig in den Steckplatz wie es in Abbildung 5 gezeigt wird. Vergewissern Sie sich, dass die Karte richtig im PCI-Steckplatz sitzt.
4. Sichern Sie die Karte mit einer Schraube am Steckplatz.

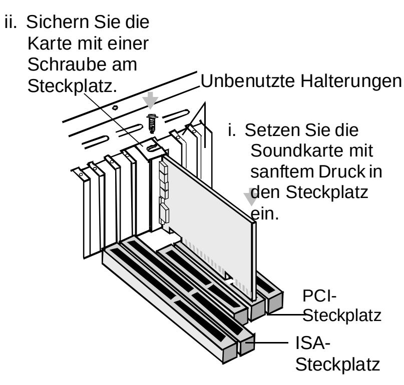


Abbildung 5: Sichern der Soundkarte am PCI-Steckplatz

Schritt 4: (Optional) Installation der Digital DIN-Metallhalterung (um eine Verbindung mit FPS2000- oder DTT2500-Lautsprechern herzustellen)

1. Entfernen Sie die Metallplatte von einem freien ISA- oder PCI-Steckplatz.
2. Bringen Sie die Digital DIN-Halterung in der freien Öffnung des Steckplatzes an.
3. Sichern Sie die Metallhalterung mit einer Schraube am Rechnergehäuse.

Schritt 5: (Optional) Anschluss an die digitale I/O-Karte (Nur wenn Sie eine besitzen)

- Schließen Sie das hellgraue, flache Kabel am Audio-Extension-Anschluss der digitalen I/O-Karte an.

Falls Sie Schwierigkeiten mit dem Anschluss an die Audio-Extension-Verbindung haben:

1. Entfernen Sie die digitale I/O-Karte aus Ihrem System.
2. Schließen Sie das hellgraue, flache Kabel an der digitalen I/O-Karte an.
3. Platzieren Sie die Metallhalterung der digitalen I/O-Karte in die freie Halterung des Rechnergehäuses.
4. Sichern Sie die Karte mit einer Schraube am Gehäuse.

Schritt 6: Abschluss der Installation

1. Verbinden Sie das Splitter-Kabel mit dem Stromversorgungsteil.
2. Setzen Sie die Abdeckung wieder auf Ihren Rechner.
3. Stecken Sie den Stecker wieder in die Steckdose und schalten Sie den Rechner an.

Verwendung von Live! Drive

Live! Drive wird Ihnen zweifelsohne viele Stunden Hörgenuss bringen. Die folgenden Informationen und Diagramme auf den nächsten beiden Seiten, zeigen Ihnen, wie Sie Live! Drive anschließen können, um das Hörerlebnis zu optimieren.

Spiele und Musik

- ❑ Mit dem FourPointSurround- oder dem DeskTop Theater 5.1-Lautsprechersystem von Cambridge SoundWorks können Sie eine Reihe von Spielen und Musik mit dem Digital-DIN-Anschluss in bester Klangqualität erleben.

Ansehen von DVD-Filmen über SoftPC-DVD am Computer

- ❑ Wenn Sie Creative SoftPC-DVD zum Betrachten von DVD-Filmen auf Ihrem PC verwenden, verbinden Sie den SPDIF-Ausgang von Live! Drive mit einem externen Dolby Digital-Decoder (AC-3), wie z. B. DeskTop Theater.

Aufnahme und Erstellung

- ❑ Live! Drive passt in den standardmäßigen 5¼-Zoll-Schacht Ihres Computers; was Ihnen einfachen Zugang zu folgenden Anschlüssen auf der Vorderseite bietet:
  - Standard-MIDI-Ein- und Ausgabe-Buchsen für den Anschluss an MIDI-Geräte
  - Einen zweiten analogen Line-In-Eingang, der Ihnen ermöglicht, ein zusätzliches Eingabegerät (z. B. einen CD-Player) für die Aufnahme anzuschließen. Umschaltbar auf Mikrofonmodus für einen zweiten Mikrofoneingang mit Lautstärkeregulierung auf der Vorderseite
  - Eine Kopfhörerbuchse zum Anschluss Ihres Kopfhörers mit Lautstärkeregulierung auf der Vorderseite
  - Einen Satz SPDIF (RCA) Ein-/Ausgabe-Buchsen für die Aufnahme von und auf externe digitale Geräte, wie z. B. MiniDisc- oder DAT-Recorder
  - Einen Satz SPDIF (RCA) Ein-/Ausgabe-Buchsen für die Aufnahme von und auf externe digitale Geräte, wie z. B. MiniDisc- oder DAT-Recorder
(Nur bei Live! Drive II verfügbar.)
  - Einen Satz AUX-Eingangsbuchsen für die Aufnahme von Geräten wie z. B. Fernseher, Videorecorder und CD-Player (Nur bei Live! Drive II verfügbar.)
- ❑ Eine Digitale DIN-Buchse für digitale Lautsprecher wie z. B. FourPointSurround- oder DeskTop Theater 5.1-Lautsprechersysteme.
- ❑ Für Kopfhörer- und Mikrofonanschlüsse stehen qualitativ hochwertige ¼-Zoll-Buchsen zur Verfügung.



FourPointSurround- und DeskTop Theater 5.1-Lautsprechersysteme, Digitales I/O-Modul, Digitales Output-Modul und Digitale I/O-Karte sind jeweils verfügbar.

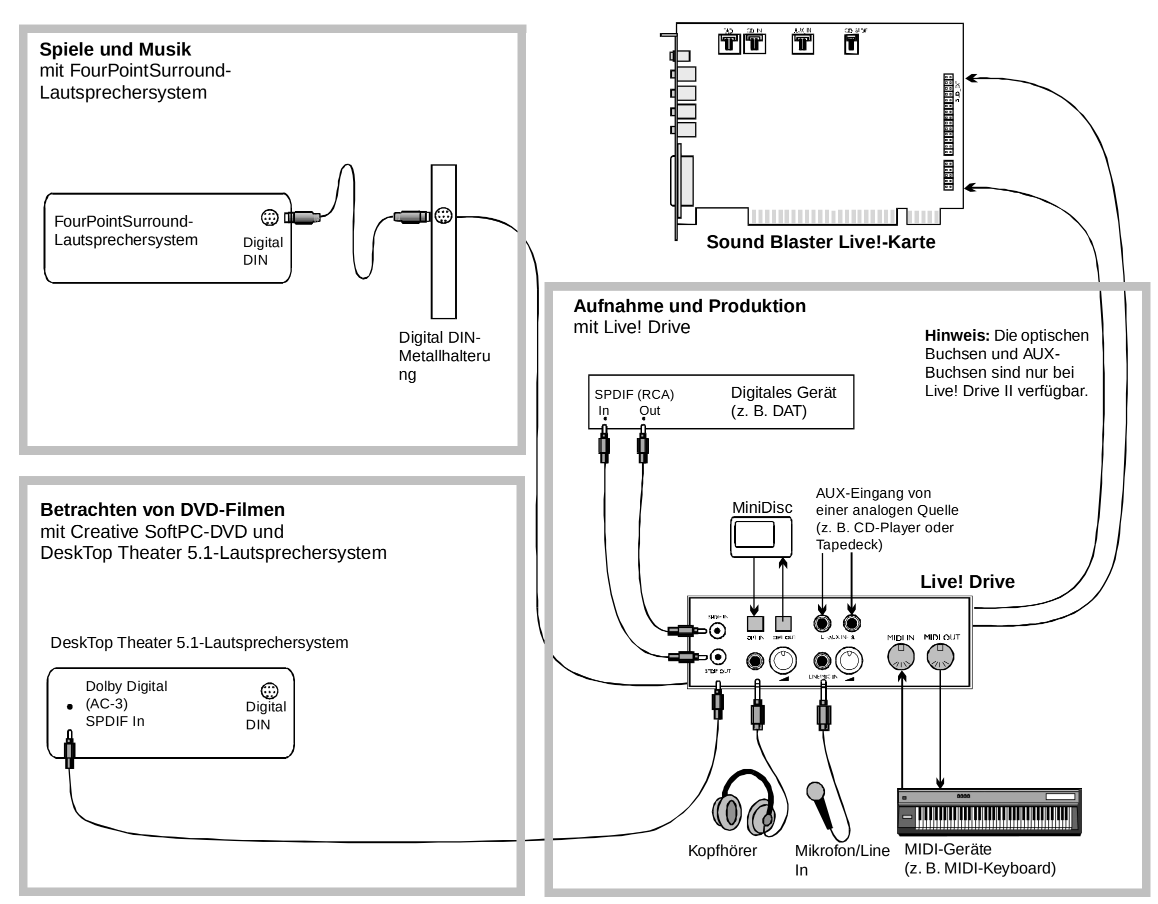


Abbildung 6: Anschluss von Peripheriegeräten an Live! Drive

Wenn Sie eine optische digitale I/O-Karte (oder eine digitale I/O-Karte) einer früheren Version haben, können Sie sie an Live! Drive anschließen. Die Abbildung unten zeigt eine andere Methode zum Aufnehmen und Produzieren anhand der optischen digitalen I/O-Karte.



Wenn Sie Ihre bereits vorhandene digitale I/O-Karte mit Live! Drive verbinden, beachten Sie bitte Folgendes:

- Bei der digitalen I/O-Karte sind nur die SPDIF-Ausgänge verfügbar.
  Die SPDIF-Eingänge und der zweite Line-Eingang sind bei Live! Drive verfügbar. Die SPDIF-Ausgänge sind ebenfalls bei Live! Drive verfügbar.
- Sie können zwei MIDI-Geräte gleichzeitig mit dem MIDI-Eingang von Live! Drive und der digitalen I/O-Karte verbinden. Sie können jedoch zu einem gegebenen Zeitpunkt den MIDI-Eingang entweder bei Live! Drive oder der digitalen I/O-Karte verwenden.
  Der MIDI-Ausgang ist sowohl bei der digitalen I/O-Karte als auch bei Live! Drive verfügbar.

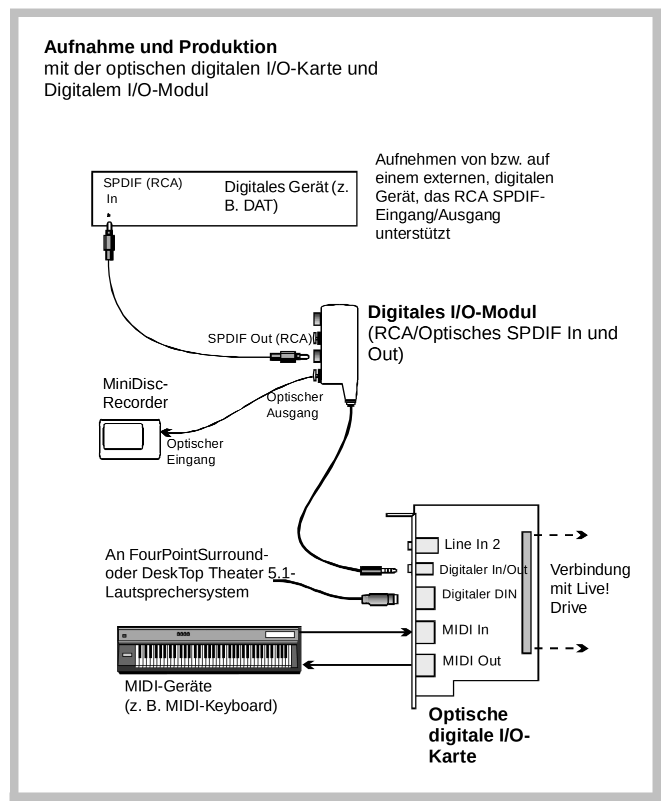


Abbildung 7: Anschluss von Peripheriegeräten an eine optische digitale I/O-Karte

Installation der Software

1. Legen Sie die Installations-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.
   Die CD unterstützt den Windows AutoPlay-Modus und startet automatisch. Falls dies nicht der Fall sein sollte, siehe „Fehlerbeseitigung“ auf Seite17
2. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation durchzuführen.

Zusätzliche Funktionen bei Gerätesteuerung

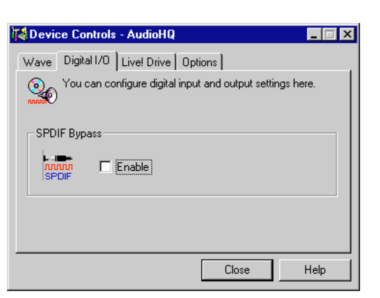
Nachdem Sie die Software für Live! Drive installiert haben, sind Sie in der Lage, die SPDIF Bypass-Funktion für Ihre digitalen Ein- und Ausgänge zu aktivieren und Ihre Lautsprecher stumm zu stellen, wenn Sie Ihren Kopfhörer an Live! Drive anschließen. Diese beiden neuen Funktionen sind in Form von zwei neuen Registerkarten bei der Gerätesteuerung zu finden.

Digitaler I/O

So aktivieren Sie die SPDIF Bypass-Funktion:

- Wählen Sie auf der Registerkarte **Digital E/A** das Kontrollkästchen **Aktivieren** aus.

  SPDIF Bypass ist erforderlich, wenn Audiosignale, die SPDIF In durchlaufen, direkt in SPDIF Out umgeleitet werden sollen, ohne den Prozessor-Chip zu passieren.



Live! Drive

So stellen Sie Lautsprecher stumm, wenn Sie einen Kopfhörer verwenden:

- Wählen Sie auf der Registerkarte **Live! Drive** das Kontrollkästchen **Bei Verwendung von Kopfhörern Lautsprecher stummschalten** aus, wenn Sie Kopfhörer verwenden.



Allgemeine Angaben

Audio-Eingänge und -Ausgänge Auf Vorderseite

- ❑ Zwei RCA-Buchsen für koaxialen SPDIF-Ein und -Ausgang
- ❑ Ein Kopfhörer-Ausgang mit automatischer Erkennung mittels ¼-Zoll-Stereobuchse mit Lautstärkeregler
- ❑ Ein gemeinsamer Line-Level, analoger Line/Mikrofon-Eingang mittels ¼-Zoll-Stereobuchse. Gemeinsamer Eingang, der anhand Verstärkungsregulierung umgeschaltet werden kann
- ❑ Zwei 5-Pin Standard-DIN-Anschlüsse für MIDI-Ein- und Ausgang

Zusätzliche Audio-Eingänge und -Ausgänge auf Vorderseite (Bei Live! Drive II)

- ❑ Zwei RCA-Buchsen für AUX-Stereoeingänge (zusammen mit SPDIF-Eingang)
- ❑ Zwei optische Anschlüsse für optischen SPDIF-Eingang und -Ausgang

Schnittstellen

- ❑ Digitaler DIN Pin-Anschluss (J3) für Metallhalterung digitales DIN
- ❑ Stromeingangsverbindung zu Stromversorgungsteil des Rechners
- ❑ Eine AUD_EXT (SB LIVE!-KARTE) 2x20 Pin-Anschluss (J1) für Verbindung mit SB Live!-Karte
- ❑ Ein DIGITALER I/O-KARTE 2x20 Pin-Stecker (J2) für Verbindung mit digitaler I/O-Karte

Fehlerbeseitigung

Probleme bei Software-Installation

Unter Windows 95/98 startet die Installation nicht automatisch, nachdem die CD-ROM eingelegt wurde.

Ursache Die AutoPlay-Funktion Ihres Windows 95/98-Systems ist unter Umständen nicht aktiviert.

Lösung So starten Sie das Installationsprogramm über das Arbeitsplatz-Kontextmenü:

1. Doppelklicken Sie auf das **Arbeitsplatz**-Symbol auf Ihrem Windows-Desktop.
2. Klicken Sie im **Arbeitsplatz**-Fenster mit der rechten Maustaste auf das CD-ROM-Laufwerkssymbol.
3. Wählen Sie im Kontextmenü **AutoPlay** und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Probleme mit Sound

Kein Ton auf dem Kopfhörer.

Ursache Der Kopfhörer ist nicht angeschlossen oder falsch konfiguriert.

Lösung Überprüfen Sie folgendes:

- ❑ Der Kopfhörer muss an der Kopfhörerbuchse angeschlossen sein.
- ❑ Vergewissern Sie sich, dass in der **Lautsprecher**-Ansicht im Main-Deck des Surround Mixers für Lautsprecher die Option “Kopfhörer” ausgewählt ist.
- ❑ Im Mixer-Deck des Surround Mixers muss für die Aufnahmequelle “Was Sie hören” ausgewählt sein.
- ❑ Stecker C85 von Live! Drive muss für die richtige Mikrofonart eingestellt sein. Details hierzu finden Sie unter „Anschluss eines Mikrofons“ auf Seite 5.

Kein Ton auf den Lautsprechern.

Ursache Die Lautsprecher sind nicht korrekt angeschlossen, die Mixer-Einstellungen sind unter Umständen nicht korrekt konfiguriert oder ein Kopfhörer ist an Live! Drive angeschlossen.

Lösung Überprüfen Sie Folgendes:

- ❑ Die Lautsprecher müssen am Ausgang Ihrer Karte angeschlossen sein.
- ❑ Die richtige Quelle muss im Mixer-Deck ausgewählt sein.
- ❑ Falls die oben genannten Voraussetzungen erfüllt sind, Sie aber trotzdem keinen Ton haben, klicken Sie auf das **rote Pluszeichen** über der **Lautstärkeregelung** und überprüfen Sie, ob das Kontrollkästchen **Nur digitale Ausgabe** ausgewählt ist. Wenn dies der Falls ist, ist der entsprechende Modus aktiviert, d. h. Sie müssen digitale Lautsprecher anschließen, um Sound von Ihrer Soundkarte zu hören. Im Abschnitt über digitale Ausgabe der Online-Hilfe des Surround Mixer erhalten Sie weitere Informationen.
- ❑ Falls Ihr Kopfhörer und/oder der ¼-Zoll – 3,5 mm-Adapter mit Live! Drive verbunden ist, trennen Sie die Verbindung. Sie können auch das Gerätesteuerung-Applet in AudioHQ öffnen, auf die Registerkarte **Live! Drive** klicken und das Kontrollkästchen **Bei Verwendung von Kopfhörern Lautsprecher stummschalten** deaktivieren.